PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS GAMBAR KELAS III SEKOLAH DASAR

Indriana Widya Putri
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta
Wpindri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan bahan ajar IPS berbasis gambar dan 2) mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar IPS berbasis gambar kelas III SD.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Jatisarono dengan subjek sampel sebanyak 20 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Teknik dan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan cara mengitung nilai prestasi belajar IPS, menghitung presentase observasi, presentase angket, dan perhitungan gain.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa 1) penelitian ini sudah disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan (R&D). 2) Hasil *pretest* yaitu sebelum menggunakan bahan ajar berbasis gambar menghasilkan nilai rata-rata 45,85 dan nilai *posttest* yaitu setelah menggunakan bahan ajar berbasis gambar menghasilkan nilai rata-rata 73,50. Dilihat dari mean 73,50 yang berada pada kelas interval 67,5-82,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* berada pada kategori tinggi dan ada peningkatan pada prestasi belajar siswa, dan uji gain 0,510 yang berinterpretasi sedang. Maka dapat dikatakan bahan ajar berbasis gambar efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas III.

Kata kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Gambar.

ABSTRACT

This research aims to 1) develop picture IPS teaching materials and 2) to know the effectiveness of the use of picture IPS teaching materials on class III of Elementary School.

This research was conducted in class III of SD Negeri Jatisarono with sample subjects were 20 students. The type of research used is research development (R & D). Techniques and data collection in the form of observations, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques in this research is by calculating the value of learning achievement IPS, calculate the percentage of observation, percentage of questionnaire, and the calculation of the gain.

The results of the study concluded that 1) this research was already adjusted to the steps of research development (R&D). 2) pretest results i.e. before using picture materials produce the average score and the score of posttest 45.85 i.e. After using picture materials score an average rating score of 73.50. Views of the mean 73.50 the class interval 67.5-82.5. So it can be inferred that the results were on the posttest category score was high and there was an increasing in the learning achievements of students, and a moderately intermediate gain test of 0.510. *Then it can be said that picture effective learning materials used in social science at III class.*

Keywords: development of learning materials, pictures.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas di kehidupannya. IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memiliki ciri khas yaitu terpadu *(integrated)* dari sejumlah mata pelajaran sosial dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan.

Menurut Trianto (2010: 176-177) tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial perlu diajarkan kepada anak didik karena pengetahuan sosial diperoleh di kehidupan sehari-hari secara alamiah pada diri kita masing-masing, namun untuk menghadapi segala permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat belum cukup. Permasalahan yang terjadi di masyarakat sudah semakin berkembang dan untuk menghadapinya tidak cukup jika pengetahuan sosial hanya diperoleh secara alamiah. Sehingga, diperlukan pendidikan IPS secara formal.

Dalam pembelajaran, siswa perlu dilibatkan secara aktif untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan bermakna, karena mereka merupakan pusat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa harus dilibatkan dalam tanya jawab yang terarah dan mencari pemecahan terhadap permasalahan yang muncul

dalam kegiatan pembelajaran. Setiap informasi yang disampaikan guru pada siswanya harus bisa diterima dengan baik oleh siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa mempersepsikan mata pelajaran IPS dengan mata pelajaran hafalan. Dengan persepsi siswa tersebut seharusnya guru menggunakan sumber belajar lain atau mengembangkan bahan ajar yang digunakan agar lebih memudahkan siswa dalam belajar IPS. guru belum menciptakan media, model dan metode pembelajaran secara optimal pada mata pelajaran IPS.

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar berupa bahan yang tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru adalah bahan ajar cetak dengan jenis buku dan lembar kegiatan siswa (LKS). Buku yang digunakan oleh guru kebanyakan adalah Buku Sekolah Elektronik yaitu buku pelajaran dari pemerintah yang sudah siap digunakan karena lebih mudah jadi guru tidak menyusun sendiri bahan ajar tersebut. Masih minim guru yang menggunakan sumber belajar yang beragam ataupun mengembangkan sumber belajar yang ada, padahal apabila guru menggunakan sumber belajar yang beragam, akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi.

Bahan ajar sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Bila ditinjau dari pengertian menurut garis besar, maka bahan ajar mengandung isi yang substansinya meliputi pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap (nilai). Dengan bahan ajar kita akan memiliki pengetahuan yang luas. Dalam proses pembelajaran tidak cukup jika hanya menggunakan satu bahan ajar. Guru perlu menggunakan beberapa bahan ajar agar bisa menambah pengetahuan siswa. Bahan ajar yang menarik akan menambah minat belajar siswa. Dengan bahan ajar yang lengkap kita bisa mengatasi keterbatasan waktu. Dalam pembelajaran IPS terdapat pelajaran mengenai sejarah, dengan bahan ajar kita bisa menunjukkan berbagai sejarah pada siswa. Apalagi siswa di kelas bawah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, misalnya ada materi mengenai peristiwa alam gunung meletus, bisa ditunjukkan pada siswa melalui bahan ajar tanpa melihatnya secara langsung.

Berdasarkan wawancara pada hari Senin, tanggal 10 April 2017 dengan ibu Siti Maesaroh selaku wali kelas di SD Negeri Jatisarono Nanggulan Kulon Progo mengenai pembelajaran yang dilaksanakan di kelas III khususnya mata pelajaran IPS, beliau mengatakan pembelajaran dilakukan menggunakan bahan ajar cetak Buku Sekolah Elektronik karena memang bahan ajar dari pemerintah dan mudah karena langsung pakai. Dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS beliau belum pernah mengembangkan bahan ajar yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan buku dari pemerintah dan tidak didukung dengan sumber belajar lain. Guru belum pernah mengembangkan bahan ajar yang sudah ada seperti Buku Sekolah Elektronik.

Berdasarkan analisis terhadap Buku Sekolah Elektronik ada yang memiliki kekurangan. Seperti Buku Sekolah Elektronik dari Herlan Firmansyah, dalam buku tersebut pada materi lingkungan alam dan buatan tidak ada pengertian lingkungan, langsung menuju pengertian lingkungan alam, dan gambar-gambar pada contoh bukan gambar sebenarnya tetapi gambar animasi. Selanjutnya Buku Sekolah Elektronik dari Edi Hernawan, tidak ada pengertian lingkungan, langsung menuju pada lingkungan alam dan buatan, untuk gambar-gambar contoh yang terdapat pada buku tersebut sudah menggunakan gambar yang sebenarnya/nyata tetapi tidak berwarna dan gambar yang digunakan kurang besar ukurannya. Biasanya siswa akan lebih senang menggunakan buku yang berwarna. Selanjutnya Buku Sekolah Elektronik dari Sunarso, sama seperti yang disebutkan sebelumnya yaitu tidak adanya pengertian lingkungan, gambar yang ada sudah berwarna tetapi gambar animasi dan ukurannya juga terlalu kecil. Berikut hasil analisa yang didapatkan, selain dari contoh gambar, materi dalam buku juga ada yang kurang lengkap seperti buku dari Herlan Firmansyah contoh-contoh lingkungan alam dan buatan tidak dijelaskan satu persatu pengertiannya, langsung pada manfaat lingkungan tersebut.

Potensi yang ada adalah sudah ada buku yang digunakan guru yaitu Buku Sekolah Elektronik. Dan masalah yang terdapat yaitu guru tidak menggunakan sumber belajar lain dan belum pernah mengembangkan bahan ajar. Maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar dari Buku Sekolah Elektronik. Pengembangan bahan ajar dilakukan untuk melengkapi kekurangan bahan ajar cetak Buku Sekolah Elektronik. Gambar dan materi harus sesuai dan

lengkap. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan untuk kelas III karena siswa-siswa di kelas bawah membutuhkan banyak sumber belajar apalagi materi IPS yang sangat beragam, siswa akan lebih mudah memahami materi dengan banyaknya sumber belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tri Oktaviani Khasanah dengan judul pengembangan bahan ajar teks percakapan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media gambar di kelas V SD N Pokoh 1 Ngemplak Sleman DIY, terbukti bahwa media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan persentase respon siswa 85%. Hal ini menunjukkan dengan media gambar, siswa lebih memahami materi yang diajarkan dan mempengaruhi prestasi belajarnya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi Latifatus Sa'adah dengan judul pengembangan bahan ajar *handout* berbasis gambar materi kerajaan islam di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI N Kademangan Blitar, hasil yang diperoleh saat uji coba kelas yaitu 86%, setelah menggunakan media gambar terbukti mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

Pengembangan bahan ajar ini adalah bahan ajar cetak yaitu buku teks berbasis gambar untuk kelas III karena dengan gambar siswa akan lebih mudah mempelajari materi. Gambar yang digunakan harus gambar sebenarnya/nyata. Materi yang akan digunakan adalah lingkungan alam dan buatan, dalam pengembangan bahan ajar ini akan ada materi tentang pengertian lingkungan, lingkungan alam, dan lingkungan buatan. Jadi, memerlukan gambar-gambar nyata yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan. Dengan menggunakan gambar, siswa bisa melihat bagaimana lingkungan alam dan buatan secara nyata tanpa harus keluar dari lingkungan belajar.

Pengembangan bahan ajar ini perlu dilakukan untuk menambah sumber belajar di kelas III dan juga untuk membantu guru agar ikut mengembangkan bahan ajar. Diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan membuat bahan ajar yang lebih menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan adanya *"Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Gambar Kelas III Sekolah Dasar"*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D).

Penelitian ini mengembangkan produk bahan ajar cetak yaitu buku teks berbasis gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan digunakan siswa Sekolah Dasar kelas III. Bahan ajar ini akan membahas materi lingkungan alam dan buatan. Pengembangan ini akan dilakukan bertahap sesuai dengan prosedur yang sudah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2017: 409-427) langkah-langkah penggunaan metode R&D adalah 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produksi, dan 10) produksi masal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan sudah divalidasi oleh validator. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji hipotesis.

a. Analisis data hasil observasi siswa

Nilai persentase = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ x 100%

Tabel 1: Pedoman penilaian observasi

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85 – 100	A	Sangat baik
75 – 84	B	Baik
60 – 74	C	Cukup
40 – 59	D	Kurang
0 – 39	E	Sangat Kurang

b. Analisis data hasil validasi ahli materi dan ahli media

Data yang dihasilkan kualitatif dan kuantitatif. Acuan yang digunakan untuk mengubah skor menjadi nilai adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Tabel 2: Pedoman Penilaian Kualitas Produk

c. Respon siswa

Nilai persentase = $\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}$ x 100%

Tabel 3: Pedoman Penilaian Respon Siswa

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85 – 100	A	Sangat baik
75 – 84	B	Baik
60 – 74	C	Cukup
40 – 59	D	Kurang
0 – 39	E	Sangat Kurang

d. Analisis data hasil uji coba *pretest* dan *posttest*

Soal tes diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan ke lapangan. Dan setelah uji coba lapangan di uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas, homogenitas, t-test, dan gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil pengembangan
   a. Potensi dan masalah,

      Potensi yang ada yaitu sudah ada buku yang digunakan guru yaitu Buku Sekolah Elektronik, dan masalah yang terdapat adalah guru tidak menggunakan sumber belajar lain dan guru belum pernah mengembangkan bahan ajar. Buku Sekolah Elektronik khususnya mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang ada masih memiliki kekurangan seperti kurangnya materi, gambar yang digunakan adalah gambar animasi, ada gambar yang tidak berwarna, dan ukuran gambar yang terlalu kecil. Jadi, perlu adanya pengembangan pada Buku Sekolah Elektronik.

   b. Pengumpulan Data

      Pengumpulan data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara guru yaitu menggunakan wawancara tidak terstruktur.

   c. Desain Produk

      Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis gambar, dimana gambar yang akan digunakan adalah gambar nyata dengan warna dan ukuran yang akan diperhatikan. Bahan ajar berbasis gambar yang dikembangkan merupakan bahan ajar untuk pembelajaran IPS. Ukuran bahan ajar dengan panjang 23 cm dan lebar 17 cm ini di desain khusus untuk siswa kelas III SD.

Rumus	Perhitungan	Hasil	Interval	Kriteria	Nilai
$\bar{x}$ + 1,50 SD	3+1,5 (0.75)	4,125	> 4,13	Sangat baik	A
$\bar{x}$ + 0,50 SD	3+ 0,5 (0.75)	3,375	3,38-4,12	Baik	B
$\bar{x}$ - 0,50 SD	3- 0,5 (0.75)	2,625	2,63-3,37	Cukup	C
$\bar{x}$ - 1,50 SD	3- 1,5 (0.75)	1,875	1,88-2,62	Kurang	D
			<1,87	Sangat Kurang	E

Bahan ajar berbasis gambar ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar. Dalam bahan ajar tersebut juga terdapat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi IPS yaitu lingkungan alam dan buatan.

   d. Validasi Desain

      1) Hasil Penilaian Ahli Materi

         Lembar validasi ahli materi ini memiliki 18 butir pernyataan dan jumlah skor total yang diperoleh adalah 75 sehingga skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,17. Karena skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,17 dengan interval > 4,13 maka kualitas materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis gambar kelas III SD berkriteria sangat baik. Adapun saran dari ahli materi untuk media bahan ajar berbasis gambar adalah sebagai berikut.

         - Berikan pemisahan yang jelas antara lingkungan alam dan lingkungan buatan.
         - Sertakan sumber gambar.
         - Sertakan petunjuk penggunaan bagi siswa agar siswa terbantu dalam belajar menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.
         - Perbaiki beberapa redaksional kata dalam materi bahan ajar yang dikembangkan.

      2) Hasil Penilaian Ahli Media

         Lembar validasi ahli media ini mempunyai 20 butir pertanyaan dan jumlah skor total yang diperoleh adalah 82 dengan skor rata-rata yang

diperoleh adalah 4,1. Karena skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,1 dengan interval 3,38-4,12 maka kualitas bahan ajar berbasis gambar kelas III SD berkriteria baik.

e. Revisi Desain

Dalam bahan ajar berbasis gambar belum terdapat sumber gambar. Setelah diperbaiki, sumber gambar diletakkan di bawah keterangan gambar.

f. Uji Coba Produk

1) Wawancara siswa

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis gambar sudah cukup efektif untuk digunakan, dilihat dari jawaban-jawaban siswa yang positif saat wawancara ini. Meskipun ada beberapa yang menjawab kurang sesuai tetapi tidak ada masukan-masukan untuk perbaikan bahan ajar sehingga bahan ajar bisa digunakan untuk uji coba lapangan.

2) Angket respon siswa

Berdasarkan tabel hasil respon siswa pada uji coba terbatas di kelas III SD Negeri Jatisarono yang diisi oleh 10 siswa, jumlah keseluruhan skor adalah 139 maka hasil persentase adalah 92,7%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, karena masuk dalam interval 85-100% maka respon siswa terhadap media berkriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak dan efektif digunakan untuk uji coba lapangan.

g. Revisi Produk

Setelah produk selesai diuji coba terbatas hasil yang diperoleh tidak ada revisi pada bahan ajar berbasis gambar. Sehingga bahan ajar berbasis gamber tersebut berkriteria baik dan siap untuk diuji coba ke lapangan.

h. Uji coba lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 Juli 2017 di kelas III SD Negeri Jatisarono dengan jumlah siswa 20. Pada uji coba lapangan dilakukan dengan observasi/pengamatan dan juga mengukur prestasi belajar siswa yaitu dengan mengisi soal *pretest* dan *posttest*, tujuannya untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis gambar pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan.

Berdasarkan observasi kegiatan siswa di kelas III SD Negeri Jatisarono pada saat uji coba lapangan, berikut hasil observasi kegiatan siswa.

Tabel 4: Hasil Observasi Kegiatan Siswa pada Uji Coba Lapangan

No.	**Aspek yang dinilai**	**1**	**2**	**3**
		Tidak Ada	**Sebagian**	**Semua**
1.	Siswa tertarik dengan bahan ajar berbasis gambar			√
2.	Siswa bertanya apabila ada yang kurang jelas dalam bahan ajar berbasis gambar		√	
3.	Siswa berdiskusi dengan teman dalam mencermati bahan ajar berbasis gambar			√
4.	Siswa mengikuti petunjuk penggunaan bahan ajar berbasis gambar			√
5.	Siswa antusias mencermati gambar yang ada dalam bahan ajar berbasis gambar			√
6.	Siswa kesulitan membaca materi karena ukurannya terlalu kecil	√		
Jumlah total		**15**		
Persentase		**83,3%**		
Kriteria		**Baik**		

i. Revisi Produk

Setelah produk selesai diuji coba lapangan tidak ada revisi pada media.

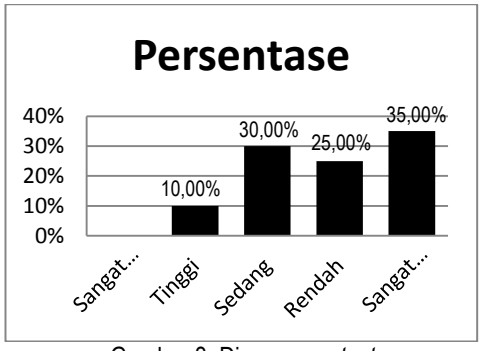
j. Produksi Masal

Peneliti melakukan produksi masal sebelum pelaksanaan uji coba lapangan yaitu dengan membuat media sebanyak 15 buku.

2. Hasil prestasi belajar siswa

a. *Pretest*

Tabel 5: Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*

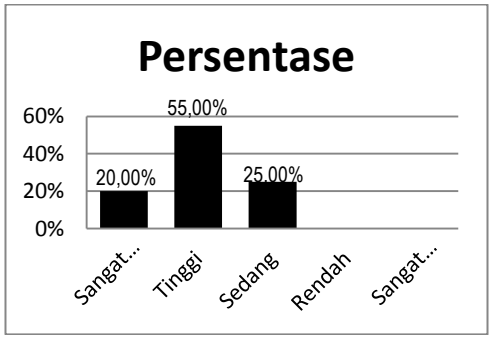


Gambar 3: Diagram *pretest*

b. *Posttest*

Tabel 5: Statistik Deskriptif Nilai *Posttes*

Statistik	
Mean	73,50
Median	70,00
Mode	70
Std. Deviation	9,528
Minimum	60
Maximum	93
Sum	1470



Gambar 4: Diagram *posttest*

3. Pembahasan hasil penelitian

a. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Gambar

Berdasarkan kevalidan media ditinjau dari ahli materi terhadap kualitas media, skor total adalah 75 dengan rata-rata 4,17 dan berkriteria sangat baik, dan berdasarkan validasi ahli media terhadap kualitas media, skor total yang diperoleh adalah 82 dengan rata-rata 4,1 dan berkriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berkriteria baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Statistik	
Mean	45,85
Median	45,50
Mode	30
Std. Deviation	14,042
Minimum	25
Maximum	73
Sum	917

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur, peneliti mendapatkan tanggapan-tanggapan yang positif dari siswa. Tidak ada masukan-masukan untuk perbaikan bahan ajar berbasis gambar. Berdasarkan respon siswa di kelas uji coba terbatas, skor total respon yang diperoleh adalah 139, dengan persentase 92,7%, dan berkriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis gambar yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas III.

Berdasarkan tabel hasil observasi siswa pada saat uji coba lapangan, jumlah skor yang diperoleh yaitu 15 dari jumlah maksimal 18 dengan nilai persentase 83,3%. Maka hasil observasi kegiatan siswa saat menggunakan bahan ajar berbasis gambar berkriteria baik. Tanggapan semua siswa terhadap bahan ajar berbasis gambar sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis gambar efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas III.

b. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Gambar

Berdasarkan hasil prestasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Jatisarono didapatkan hasil *pretest* meliputi kategori sangat tinggi 0,00%, kategori tinggi 10,00%, kategori sedang 30,00%, kategori rendah 25,00% dan kategori sangat rendah 35,00%. Dilihat dari mean 45,85 yang berada pada kelas interval

37,5-52,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Jatisarono berada pada kategori rendah.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar IPS berbasis gambar didapatkan hasil nilai *posttest* meliputi kategori sangat tinggi 20,00%, kategori tinggi 55,00%, kategori sedang 25,00%, kategori rendah 0,00% dan kategori sangat rendah 0,00%. Dilihat dari mean 73,50 yang berada pada kelas interval 67,5-82,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Jatisarono berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dikelas III SD Negeri Jatisarono menggunakan bahan ajar berbasis gambar. Dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 73,50 dari 45,85 pada saat *pretest*.

Sebelum peneliti memberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut normal dan homogen. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidak adalah data hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah data tersebut diolah dengan menggunakan *SPSS 21.00 for windows* Dari hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,140 dan *posttest* sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan uji homogenitas, uji homogenitas ini bertujuan untuk menghitung sampel dari populasi yang homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan program komputer *SPSS 21.00 for windows.* Data yang digunakan untuk mengetahui homogen atau tidak adalah data hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah data tersebut diolah dengan menggunakan *SPSS 21.00 for windows*. Dilihat dari tabel *test of homogeneity of variances* dengan taraf signifikansinya menunjukkan 0,082. Karena nilai signifikansi 0,082 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* homogen.

Berdasarkan uji validitas dengan menggunakan t-test yang digunakan untuk mengetahui signifikan koefisien. Uji validitas ini dilakukan dengan uji dua sampel berpasangan (*Paired Samples T-Test*) untuk data *pretest-posttest*.. Dalam uji t-test ini menggunakan bantuan SPSS 21.00. Dilihat dari tabel *paired samples test* menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 8,374. Pada t tabel dengan derajat kebebasan 19 dan taraf signifikansi 5% adalah 0,456. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel, jadi tes tersebut dapat mengukur perbedaan kemampuan siswa setelah diajar dan sebelum diajar.

Berdasarkan uji gain menggunakan rumus Hake hasil yang diperoleh adalah 0,510. Menurut indeks gain, 0,510 masuk dalam $0,3 \leq g \leq 0,7$. Maka masuk dalam interpretasi sedang. Artinya bahan ajar berbasis gambar efektif untuk digunakan.

Berdasarkan paparan deskripsi diatas, secara teoritis pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis gambar lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan buku cetak yang biasa digunakan oleh kebanyakan guru, seperti yang dipaparkan Andi Prastowo (2013: 28) bahwa manfaat menggunakan bahan ajar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasainya. Dengan menggunakan bahan ajar siswa lebih aktif dan memperhatikan penjelasan guru sehingga di akhir pembelajaran siswa dapat mengerjakan soal dengan baik. Bahan ajar berbasis gambar adalah bahan ajar yang didalamnya terdapat banyak gambar-gambar untuk membantu siswa memahami materi tentang lingkungan alam dan buatan. Seperti yang dikemukakan oleh Hujair AH

Sanaky (2009: 70) gambar memiliki kelebihan: a) Sifatnya konkrit, lebih realistis menunjukkan pada pokok masalah bila dibandingkan dengan verbal semata, b) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua benda objek, peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan pembelajaran tidak dapat dibawa ke objek tersebut, c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan panca indra, d) Memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, dan e) Media gambar lebih murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Dengan gambar, matan pelajaran IPS menjadi tidak membosankan untuk siswa.

Menurut Faturrohman & Sulistyorini (2012: 121-136) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ialah faktor sekolah yang didalamnya terdapat metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, dan media pendidikan. Hal ini terjadi pada kelas III SD Negeri Jatisarono, siswa kelas III memiliki prestasi belajar IPS lebih tinggi dengan menggunakan bahan ajar berbasis gambar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* prestasi belajar IPS kelas III yaitu dengan nilai rata-rata 73,50, sedangkan nilai rata-rata *pretest* prestasi belajar IPS adalah 45,85.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tri Oktaviani Khasanah dengan judul pengembangan bahan ajar teks percakapan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media gambar di kelas V SD N Pokoh 1 Ngemplak Sleman DIY, terbukti bahwa media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan persentase respon siswa 85%. Hal ini menunjukkan dengan media gambar, siswa lebih memahami materi yang diajarkan dan mempengaruhi prestasi belajarnya., penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi Latifatus Sa'adah dengan judul pengembangan bahan ajar *handout* berbasis gambar materi kerajaan islam di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI N Kademangan Blitar, hasil yang diperoleh saat uji coba kelas yaitu 86%, setelah menggunakan media gambar terbukti mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Senada dengan penelitian pengembangan bahan ajar IPS berbasis gambar ini, juga memperoleh hasil bahwa bahan ajar IPS berbasis gambar ini efektif untuk digunakan dilihat dari respon positif siswa saat uji coba terbatas yaitu memperoleh persentase 92,7%, hasil pengamatan saat uji coba terbatas memperoleh persentase 83,3%, dan hasil *pretest-posttest* yang meningkat yaitu dari rata-rata 45,85 menjadi 73,50. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar IPS berbasis gambar ini efektif digunakan untuk kelas III Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan penelitian metode R&D adalah sebagai berikut:
   a. Potensi dan masalah, potensi yang ada yaitu sudah ada buku yang digunakan guru yaitu Buku Sekolah Elektronik, dan masalah yang terdapat adalah guru tidak menggunakan sumber belajar lain dan guru belum pernah mengembangkan bahan ajar. Buku Sekolah Elektronik khususnya mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang ada masih memiliki kekurangan seperti kurangnya materi, gambar yang digunakan adalah gambar animasi, ada gambar yang tidak berwarna, dan ukuran gambar yang terlalu kecil. Jadi, perlu adanya pengembangan pada Buku Sekolah Elektronik.
   b. Pengumpulan data, pengumpulan data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara guru yaitu menggunakan wawancara tidak terstruktur.
   c. Desain produk, bahan ajar berbasis gambar di desain dengan ukuran 23cm x 17cm. Bahan ajar berbasis gambar ini membahas materi IPS yaitu lingkungan alam dan buatan untuk kelas III SD.
   d. Validasi desain, hasil validasi desain oleh ahli materi skor total 75 dengan rata-rata 4,17 dan berkriteria sangat baik, dan berdasarkan validasi ahli media terhadap kualitas bahan ajar, skor total yang diperoleh 82 dengan rata-rata 4,1 dan berkriteria baik.
   e. Revisi desain, pada kualitas media ditinjau dari materi terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu tidak adanya sumber

gambar dalam bahan ajar sehingga harus ditambahkan sumber gambar.

f. Uji coba produk, uji coba secara terbatas dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Juli 2017 di kelas III SD Negeri Jatisarono dengan responden sebanyak 10 siswa dengan hasil wawancara tidak terstruktur yang mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan tidak ada masukan untuk perbaikan. Dan hasil respon siswa terhadap bahan ajar berbasis gambar dengan jumlah total 139 maka hasil persentase adalah 92,7% sehingga memiliki kriteria sangat baik.
g. Revisi produk, tidak ada revisi pada bahan ajar berbasis gambar.
h. Uji coba lapangan, uji coba lapangan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 Juli 2017 di kelas III SD Negeri Jatisarono dengan jumlah siswa 20. Uji coba lapangan dilakukan dengan observasi/ pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran siswa dengan perolehan skor 15 dari skor total 18 dengan persentase 83,3% artinya bahan ajar berbasis gambar memiliki kriteria sangat baik. Dan juga menggunakan soal tes yaitu *pretest* dan *posttest*.
i. Revisi produk, tidak ada revisi pada media.
j. Tahap akhir, peneliti melakukan produksi masal sebelum pelaksanaan uji coba lapangan yaitu dengan membuat media sebanyak 15 buku.

2. Berdasarkan efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis gambar mata pelajaran IPS di kelas III dilihat dari hasil prestasi. Hasil *pretest* yang dilaksanakan sebelum menggunakan bahan ajar berbasis gambar menghasilkan nilai rata-rata 45,85 dan dari hasil *posttest* setelah menggunakan bahan ajar berbasis gambar menghasilkan nilai rata-rata 73,50. Dilihat dari mean 73,50 yang berada pada kelas interval 67,5-82,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* meningkat. Berdasarkan perhitungan gain mendapatkan hasil 0,510. Menurut indeks gain, 0,510 masuk dalam $0,3 \leq g \leq 0,7$. Maka masuk dalam interpretasi sedang. Artinya bahan ajar berbasis gambar efektif untuk digunakan. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahan ajar berbasis gambar efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Prastowo.2013.*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: Diva Press

Dewi Latifatus Sa'adah.2016.*Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Materi Kerajaan Islam di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kademangan Blitar.*Skripsi.Blitar: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Fathurrohman, M dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Sanaky H,AH.2009.*Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press

Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sunarti dan Rahmawati, S. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tri Oktaviani Khasanah.2015.*Pengembangan Bahan Ajar Teks Percakapan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Gambar di Kelas V SD N Pokoh 1 Ngemplak Sleman DIY*.Skripsi.Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta.

Trianto.2010.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*.Jakarta: Kencana